

## PROMOÇÃO DA INTERCULTURALIDADE EM ELEARNING: UMA ATIVIDADE NO SECOND LIFE®

Rui Páscoa

António Quintas-Mendes

Lina Morgado

Universidade Aberta, Portugal

**Resumo:** No ensino superior em elearning, a utilização de ferramentas de comunicação síncronas, mais concretamente os ambientes virtuais tridimensionais, podem constituir uma alternativa complementar às plataformas assíncronas, no sentido da aproximação entre os estudantes, numa comunicação mais direta e interativa, podendo promover a interculturalidade. Numa investigação ainda a decorrer e através da implementação de algumas atividades específicas, considerou-se importante verificar estes e outros aspetos recorrendo, neste caso particular, ao Second Life®. Os principais resultados, ainda que preliminares, apontam para uma vantajosa utilização desta plataforma, não obstante os constrangimentos tecnológicos e as dificuldades sentidas ao nível do domínio do ambiente gráfico.

**Palavras-chave:** *elearning; Second Life®; redes sociais; ambientes virtuais de aprendizagem; interculturalidade*

**Abstract:** In Higher Education in elearning the use of synchronous communication tools, more specifically the tridimensional virtual environments may be a complementary option to the asynchronous platforms in order to get students closer to one another, promoting a more direct and interactive communication and interculturality. In an ongoing investigation and through the implementation of specific activities it was considered important to check these and other aspects by the use of Second Life®. The main results, though still not the final ones, point out to an advantageous use of this platform, despite the technological troubles and the difficulties shown in the manipulation of the graphic environment.

**Keywords:** *elearning; Second Life®; social networks; virtual learning environments; interculturality*

### Introdução

A globalização produz efeitos em vários setores da sociedade, nomeadamente a educação, onde “a escola, como fenómeno global que é, tem visto o seu desenvolvimento e afirmação fortemente influenciados pela localização dos países e das regiões no sistema mundial” (Teodoro, 2003).

Umbilicalmente ligadas, escola e educação têm vindo a beneficiar desta influência, através da dispersão geográfica dos estudantes, constituídos em comunidades de aprendizagem, onde partilham entre si experiências e saberes, apoiados nas modernas tecnologias de informação e comunicação (Silva, 2002).

Educação, aprendizagem e tecnologias de informação e comunicação podem ser, de per si, sinónimo de elearning, termo que deriva da combinação entre eletrónica (electronic) e aprendizagem (learning). No entanto e na perspetiva de Gomes (2005), não é a utilização de qualquer suporte digital ou meio eletrónico de apoio ao estudo que poderá configurar uma situação de elearning havendo, antes sim, uma ligação intrínseca à Internet e ao serviço WWW, pela facilidade dos meios de comunicação, da partilha de conteúdos e do desenvolvimento de “hipermédia” colaborativos” de suporte à aprendizagem. Também para Elbeck & Mandernack (2009), ao dividirem a aprendizagem online em dez categorias, onde incluem o elearning, é dada ênfase ao uso de uma variedade de tecnologias, baseadas no computador, sobretudo a Internet.

A oferta de cursos superiores (licenciaturas, mestrados e doutoramentos) em regime exclusivamente de elearning, é uma realidade emergente na sociedade atual. Na Europa, embora nem todos os países tenham instituições especializadas neste tipo de cursos, o elearning é já frequente em algumas instituições de ensino superior tradicionais (Eurydice, 2014).

Em Portugal é a Universidade Aberta que mais se distingue, por ser a única instituição de ensino superior especializada com todos os cursos de primeiro, segundo e terceiro ciclos inteiramente desenvolvidos com apoio da tecnologia, onde a disponibilização dos recursos educativos e a comunicação entre os estudantes se faz exclusivamente através da Internet. Mas, nas universidades portuguesas, tanto públicas como privadas e à semelhança de alguns países da Europa, a oferta de cursos inteiramente a distância na modalidade de elearning é já igualmente possível.

No elearning é comum a adoção de sistemas virtuais de aprendizagem do tipo Learning Management Systems (LMS), onde a comunicação e a partilha de conteúdos se processa essencialmente de modo assíncrono, como descrito no Modelo Pedagógico Virtual da Universidade Aberta (Pereira et al, 2007), com a plataforma moodle® como ferramenta privilegiada na organização e desenvolvimento dos cursos.

Não se esgotam, no entanto, por aqui as propostas de interação entre os participantes de um curso de elearning, sendo comum recorrer-se, pontualmente ou de forma mais continuada, a outro tipo de sistemas, nomeadamente os que possibilitam a

comunicação síncrona, tais como áudio e videoconferência e ambientes virtuais tridimensionais.

Os estudantes oriundos dos países lusófonos que frequentam instituições de ensino superior em Portugal variam entre 13.000 e 15.000, representando cerca de 4% dos alunos inscritos. Destes, uma boa parte frequenta cursos em modalidade de elearning, dos quais, no ano letivo de 2011/2012, 558 na Universidade Aberta (Pedreira et al., 2012). Com um idioma oficial comum, estes estudantes na maior parte das vezes não só não se conhecem fisicamente como, também, desconhecem os hábitos e as culturas uns dos outros.

“É cultural tudo o que é transmitido de geração em geração de maneira a constituir um corpo de referências valorativas, emotivas, cognitivas e simbólicas, próprias de uma sociedade. São estes modos específicos de ser que permitem a comunicação e, portanto, a vida social” (Lages & Matos, 2009).

Quando falamos em cultura referimo-nos a um conjunto de fatores que definem e caracterizam uma determinada sociedade. Nas comunidades reunidas em torno de um projeto onde a comunicação a distância é o fator de agregação, é natural que as diversas culturas sobressaiam e, por vezes, se choquem. Mas, uma vez que “a interculturalidade pode nascer de contactos à distância” (Lages & Matos, 2009), gerir os conflitos e aproveitar o fato de vários elementos oriundos de sociedades culturalmente distintas partilharem o mesmo espaço de trabalho, com tecnologia que permite uma comunicação eficaz, pode conduzir a momentos interculturais muito ricos e gratificantes.

Se, por um lado, um curso formal e online, nos dá a oportunidade de desenvolver novas competências, por outro lado, quando os estudantes têm origens culturais diversas, também permite a envolvimento noutras dimensões, nomeadamente a possibilidade de descobrir a forma de estar e de pensar dos outros, as suas raízes, as suas culturas para, a partir daí, obtermos uma melhor compreensão do mundo e daquilo que nos rodeia (Gohn, 2006).

A implementação de estratégias alternativas que permitam uma maior proximidade e interação entre os estudantes, que fomente a cooperação e a partilha e que ajude a ultrapassar alguns obstáculos criados pela distância física e cultural, poderá ter impacto positivo no processo de ensino e aprendizagem.

Neste sentido, está em fase de desenvolvimento uma investigação que pretende avaliar algumas possibilidades da utilização de ambientes virtuais tridimensionais no

ensino superior e em contexto de elearning, entre outras a influência da comunicação síncrona nas interações entre estudantes e a consequente mais-valia, não só no sentido da proximidade como também, por se tratar de um curso de mestrado que tradicionalmente reúne pessoas de vários países lusófonos, na promoção da interculturalidade. Paralelamente e por se tratar de um ambiente diferente e relativamente pouco conhecido, não é descuidada a avaliação das dificuldades sentidas, quer ao nível do aparato tecnológico quer na compreensão e domínio destes ambientes virtuais.

## **Second Life®**

Lançado em 2003 pela empresa American Linden Lab, o Second Life® é um ambiente virtual tridimensional, frequentado por pessoas que se fazem representar por avatares. Os avatares são, assim, a representação gráfica dos utilizadores.

Para muitos considerado um jogo, o Second Life® reúne todas as características de uma convencional rede social, uma vez que, tal como qualquer outra, permite que várias pessoas ou organizações, partilhem interesses, motivações, valores e objetivos comuns (Pereira et al., 2011) acrescentando, entre outras, a possibilidade de construção de objetos, isolados ou interligados entre si. Estes objetos podem simplesmente servir de adereço aos avatares, ou então, formar construções mais complexas, como mobiliário, veículos e edifícios. A imaginação é o limite.

Mas o Second Life® é muito mais que isso. É um ambiente onde podemos conhecer pessoas de qualquer parte do globo e comunicar com elas em tempo real ou em diferido. Onde nos podemos movimentar pelas diversas regiões e usufruir de cada um dos pequenos mundos que constituem este enorme mundo virtual. Onde podemos, ainda, desenvolver o nosso próprio espaço, construir o nosso próprio mundo. É no entanto, uma realidade diferente da qual estamos habituados. Por questões de convenção, chamaremos a esta realidade fora do Second Life® a *Real Life*.

O avatar, enquanto habitante do Second Life®, pode movimentar-se livremente pelas diversas regiões que compõem este mundo tridimensional. Usam, para isso alguns dos movimentos dos seres humanos como andar, correr ou sentar. Os avatares têm ainda a capacidade de voar e de se teletransportarem de um local para o outro.

A “vida” no Second Life® é muito semelhante à vida real. Cada pessoa tem oportunidade de fazer o que mais lhe convém e quando mais lhe convém: pode

passar, apreciar uma paisagem, ir às compras ou dançar, viajar de mota, barco ou avião, nadar ou praticar surf, trabalhar ou realizar negócios, assistir a concertos ou palestras. Se preferir, pode participar numa conferência ou simplesmente ficar à conversa com os amigos, em casa, na rua ou num bar.

Existe uma economia no Second Life®, cuja moeda oficial é o *Linden Dollar* e com câmbio em relação às mais diversas moedas. Por esta altura, um euro vale aproximadamente duzentos e sessenta *Linden Dollars*.

A ligação ao Second Life® faz-se através de um interface, ou plataforma, que é necessário instalar no computador. O *software*, disponível nas páginas do Second Life®, é de fácil instalação. No entanto, para que a experiência seja o mais agradável possível, é necessário que os computadores cumpram com alguns requisitos, nomeadamente placas gráficas com alguma qualidade e processadores de elevada capacidade. É também muito conveniente que as ligações disponham de uma largura de banda generosa. O interface não só possibilita a ligação ao mundo virtual, como também permite, através de um conjunto de menus e botões, realizar todas as operações necessárias para imergir nesta aventura. Através do interface o utilizador pode movimentar-se, escolher os melhores ângulos de visão, capturar fotos, construir objetos, modificar a aparência dos terrenos, comunicar e executar um sem número de tarefas. A comunicação no Second Life® faz-se essencialmente através de texto e voz, quer individualmente, quer em grupo.

## **Metodologia**

O estudo divide-se em duas fases, tendo começado no Módulo de Ambientação Online (MAmbO) do Mestrado em Pedagogia do Elearning da Universidade Aberta (MPeL), prolongando-se na unidade curricular Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), do mesmo mestrado. Em MAmbO a investigação contou com a participação de vinte e um estudantes e em AVA participam vinte estudantes, dezoito dos quais frequentadores da primeira fase. A cada uma das fases corresponde uma atividade, sendo cada atividade dividida em várias tarefas. Todas as atividades têm como suporte de comunicação assíncrona o sistema de gestão de aprendizagens *moodle®* da Universidade Aberta.

Na primeira fase a atividade compreendeu três tarefas, todas com um único objetivo: dar a conhecer aos estudantes o mundo virtual Second Life® e, simultaneamente,

prepará-los para a segunda fase da investigação. As tarefas foram desenvolvidas autonomamente, tendo culminado cum um encontro síncrono.



**Figura 1** - Início da conferência no auditório MPeL

A segunda fase da investigação, ainda a decorrer, divide-se em quatro tarefas, cada uma delas com duas partes distintas: trabalho autónomo e assíncrono, individual ou em grupo e encontro síncrono de consolidação da tarefa. As duas primeiras já se encontram concluídas estando a terceira em desenvolvimento.

Na segunda tarefa, aquela em que nos iremos debruçar mais pormenorizadamente sobre os resultados obtidos e daí extrair algumas das conclusões preliminares deste estudo, os estudantes deviam dar a conhecer aos colegas personalidades dos seus países de origem, numa conferência conjunta, em sessão síncrona, a realizar no auditório MPeL. Assim, solicitou-se que, individualmente, cada um dos participantes elaborasse um pequeno texto sobre aspetos relevantes da sua aldeia/vila/cidade onde nasceu ou onde vive, conjuntamente com uma apresentação eletrónica de suporte à comunicação no Second Life®.

Os terrenos e os auditórios que possibilitaram os encontros síncronos, sempre no Second Life®, foram gentilmente cedidos pela administração da ilha da Universidade de Aveiro.

A recolha de dados foi efetuada com recurso à gravação áudio e vídeo dos encontros síncronos, nos comentários deixados nos fóruns e em dois questionários já aplicados, um no final da primeira atividade, onde responderam os vinte e um estudantes

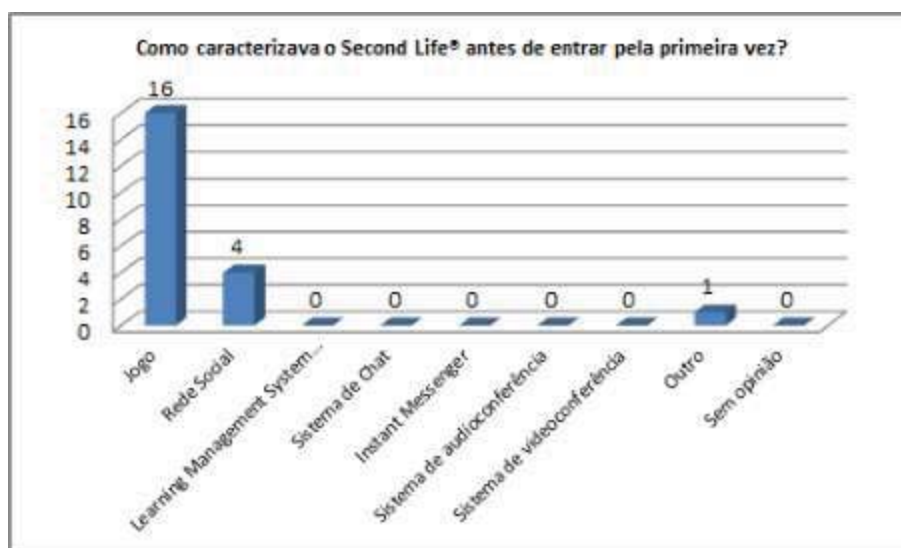
participantes e outro no final da segunda tarefa da segunda atividade, onde responderam os dezoito alunos que a concluíram.

Os dados quantitativos foram objeto de uma análise estatística tendo sido aplicada uma análise de conteúdo nas perguntas abertas, assim como nos comentários proferidos nas sessões síncronas e nas mensagens colocadas nos fóruns de discussão.

## Resultados

Tendo como foco as tarefas executadas até ao momento, esta análise, baseada apenas em algumas das questões relevantes para este artigo, não contendo resultados finais que permitam extrair conclusões consolidadas do estudo não deixa, no entanto, de dar algumas indicações, algumas delas bastante válidas, sobre alguns dos objetivos que se pretendem alcançar.

Na caracterização do Second Life® os estudantes têm modificado a sua opinião ao longo do tempo, sendo interessante verificar que, no início da investigação, 76% consideravam-no como um jogo (Gráfico 1).



**Gráfico 1** – Primeira caracterização do Second Life® (Questionário 1)

Mas no final da primeira fase 43% classificavam-no como uma rede social enquanto seis estudantes, equivalente a 28%, caracterizaram o Second Life® de outra forma (Gráfico 2), alguns ressaltando o facto de considerarem ser uma plataforma virtual



com potencial para a prática do *elearning*, como se pode ver nos comentários a quem escolheu “Outro” como resposta:

“Um mundo virtual que pode ser muito útil para a educação, proporcionando interação e aprendizagem colaborativa.”

“Ambiente gamificado, de dimensão social e de alto potencial de elearning.”

*“Não escolhi o LMS porque também não parece totalmente que o SL seja um sistema de gestão de aprendizagem, mas no caso concreto da utilização e dos fins para que a utilizámos também não vou pelo caminho do jogo nem de rede social. Talvez um MIX entre o LMS e a Rede Social !?”*

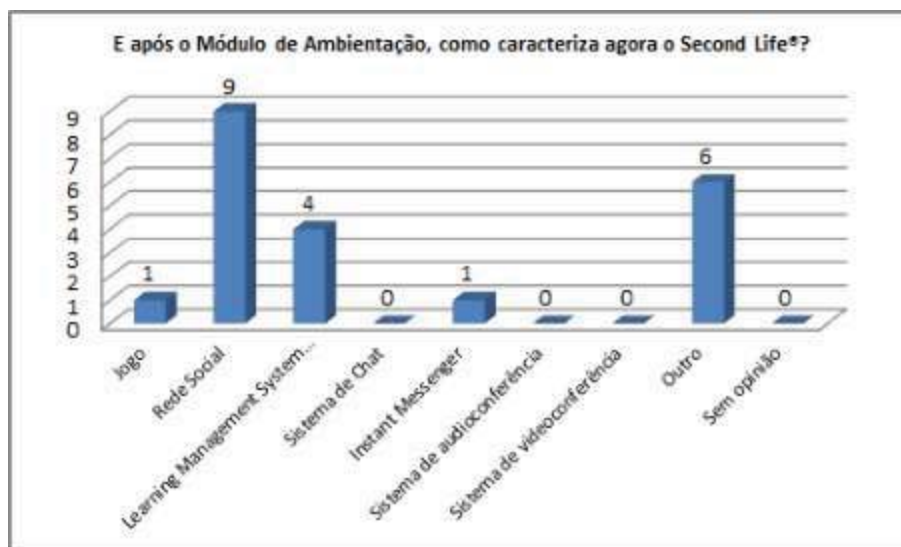
Ainda relativamente a esta questão e durante o debate *inworld*, após a primeira sessão síncrona, foi interessante verificar que, apesar de nem todos os estudantes concordarem em que se pode caracterizar o Second Life® como uma rede social, aceitarem comparar este ambiente virtual com outras redes sociais, havendo unanimidade em que existem bastantes diferenças entre uma e outras. Existiu, no entanto, alguma dificuldade em caracterizar ou enumerar algumas dessas diferenças:

“Eu acho que o SL é muito mais que um jogo, mas aproveita essa gamificação para poder, em contextos de elearning, tirar proveito pedagógico. Muito diferente das redes sociais, pois tem características diferentes, mas que também pode integrar uma rede social...”

“É uma realidade virtual, uma experiencia que vai além do jogo... aproxima-se de uma rede social, uma vez que há interações com pessoas.”

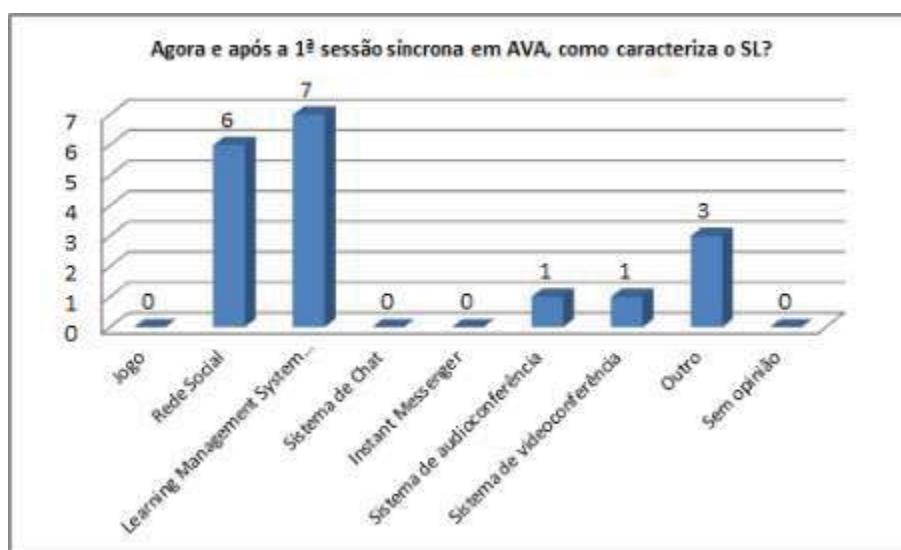
“Acaba por reunir as vantagens de um jogo, aplicadas para um ambiente de ensino, motivando os alunos e dinamizando determinado conteúdo, permitindo conferências, etc., como também ao dar essa dimensão social permite uma participação bastante interessante.”





**Gráfico 2** – Segunda caracterização do Second Life® (Questionário 1)

A questão da caracterização do Second Life® foi novamente colocada a meio da segunda atividade, no final da segunda tarefa. Surpreendentemente, as opiniões voltaram a mudar e, mais surpreendentemente ainda, 39% dos estudantes classificaram o Second Life® como um LMS. Apesar do ambiente virtual permitir vários tipos de comunicação, não nos parece que se possa classificá-lo unicamente à luz de uma determinada característica mas, curiosamente, 11% dos estudantes consideraram-no com um sistema de áudio ou videoconferência. Três estudantes (17%) não consideraram as opções de resposta propostas, descrevendo o Second Life® como “ambiente virtual de aprendizagem”, “sistema de elearning” e “talvez simulador” (Gráfico 3).



**Gráfico 3** – Terceira caracterização do Second Life® (Questionário2)

Já em relação à possibilidade de utilização do Second Life® no ensino a distância, em concreto no elearning, a concordância com esta premissa foi total (100%). Apesar de alguns ainda considerarem que existem algumas semelhanças com um jogo, foi notória a convicção de que esta (e outras plataformas semelhantes) podem (e devem) ser utilizadas, uma vez que oferecem inúmeras possibilidades de comunicação e representação gráfica, quer dos participantes (através dos avatares), quer dos objetos. No primeiro questionário 100% dos estudantes concordaram que “o *Second Life®* é *potencialmente útil para o desenvolvimento de atividades educativas, nomeadamente no elearning*” e, no segundo questionário, novamente 100% dos estudantes consideraram “o *Second Life®* como um *Ambiente Virtual de Aprendizagem*”.

*No que à interação com os colegas diz respeito, 100% dos estudantes consideraram úteis “este tipo de atividades, no Second Life®, para melhor conhecer e interagir com os colegas de curso e professor(es)”.*

Nas mensagens colocadas nos fóruns de discussão, foi ainda realçada a possibilidade de, num mesmo espaço e em modo síncrono, ser possível reunir um conjunto muito significativo de pessoas, dispersas por várias regiões do globo, partilhando materiais, visualizando apresentações em formato eletrónico e animações, comunicando por texto ou por voz, questionando e debatendo em tempo real, como se de uma aula presencial se tratasse, permitindo a aproximação entre estudantes e professores. Foi ainda dada importância ao fato de o Second Life® oferecer inúmeras regiões recheadas de conteúdos que podem, de uma forma ou outra, ser utilizados num processo de ensino e aprendizagem, quer num modelo presencial, quer num modelo de ensino a distância, sobretudo em *elearning*.

“A mim o que mais me chamou à atenção foi mesmo o potencial educativo do Second Life®.”

“... tinha certo preconceito com o SL, mas estou achando muito interessante esta possibilidade de interação como esta que está a acontecer.”

“É novidade para mim, porém, me sinto como na modalidade presencial...”

“... estou encantada com os recursos do SL que podem ser explorados com os alunos.”

A segunda fase da investigação coloca algumas questões ao nível da troca de experiências culturais entre os estudantes. As atividades estão desenhadas de forma

a que, além doutros objetivos, como sejam o carácter pedagógico das mesmas e o desenvolvimento de determinadas competências diretamente relacionadas com a unidade curricular em particular e com o mestrado em geral, também seja testada a possibilidade de os cursos em elearning, recorrendo aos ambiente virtuais tridimensionais poderem, de uma forma ou outra, contribuir para a promoção da interculturalidade.

Dezasseis alunos (89%), uns mais e outros menos, já tinham, antes do encontro síncrono, assistido “à apresentação de comunicações em conferências, na “vida real” e 56% já tinham apresentado “comunicações em conferências presenciais (real life)”, pelo que, no segundo questionário, foram convidados a descrever “sucintamente as maiores diferenças entre as comunicações presenciais (real life) e as comunicações no Second Life®”: Embora as respostas tenham sido diversificadas, notou-se no entanto duas tónicas distintas: uma nos recursos tecnológicos e outra na presença (ou ausência) física.

“Na presencial o ambiente é mais formal, o que pode inibir a interação.”

*“Em termos de caracterização, as apresentações em Second Life e Real Life são idênticas.*

*No entanto, o SL tem a grande vantagem de permitir que todos estejam na mesma posição e no mesmo espaço independentemente da sua localização geográfica.*

Como desvantagem aponto os problemas técnicos que poderão surgir, assim como a falta de formação dos utilizadores.”

*“Quando todas as questões tecnológicas e de dificuldades no manuseio da ferramenta são superadas, verdadeiramente não percebo grandes diferenças qualitativas.*

Senti-me muito próxima dos colegas e a interação foi perfeita.”

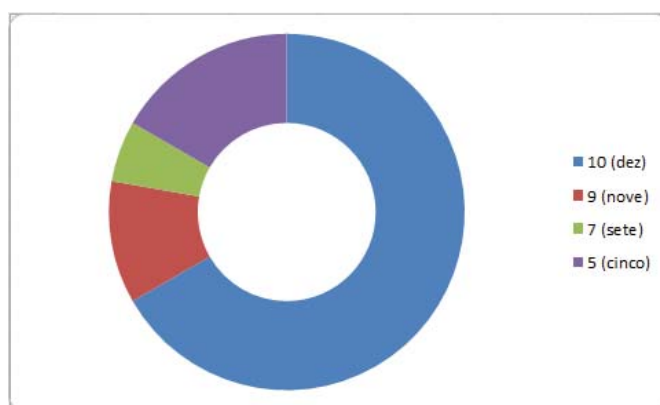
“A principal diferença é que talvez a não exposição de seu próprio corpo auxilia no sentido de sentir-se mais a vontade para a apresentação.”

*“Na SL há necessidade de equipamento especializado e algum conhecimento técnico; na SL não podemos ter visualização direta dos presentes e como tal as suas disposições corporais, expressões faciais, etc.”*

*Quando solicitados a pronunciarem-se sobre se consideravam que a segunda “tarefa [...], contribuiu para ficar a conhecer melhor alguns dos aspetos culturais dos lugares*

de nascimento/habitação dos seus colegas”, a *totalidade dos estudantes (100%) respondeu sim, tendo, nas duas questões seguintes sido praticamente unânimes em afirmar que “após a tarefa” sentiram “vontade de visitar alguns dos lugares apresentados” (100%) e, “se for possível,” irão “efetivamente viajar para algum dos lugares” mostrados pelos colegas durante a conferência (94%).*

Por fim, convidados a caracterizar a tarefa “*com três palavras separadas*”, os estudantes utilizaram, entre outros, termos como: “*aprendizagem*”, “*colaborativa*”, “*motivadora*”, “*pedagógica*”, “*didática*”, “*interativa*”, “*construtiva*”, “*conhecimento*”, “*partilha*”, “*proximidade*” e também, “*fantástica*”, “*atractiva*”, “*estimulante*”, “*interessante*”, “*eficiente*”, “*útil*” e “*encantadora*”, classificando “*o seu grau de satisfação por ter participado nesta tarefa*” com uma média de 8,8, numa escala de 0 (zero) a 10 (dez).



**Gráfico 4** – Grau de satisfação na realização da atividade

## Conclusões

Embora os dados se refiram a apenas cerca de 50% de toda a investigação, algumas conclusões, ainda que provisórias, são já passíveis de serem extrapoladas.

Assim e em primeiro lugar, o fato de se tratar de um ambiente pouco conhecido para a esmagadora maioria dos estudantes, leva-os a terem alguma dificuldade em caracterizar o Second Life® enquanto rede social.

Não há, no entanto, quaisquer dúvidas de que se pode adaptá-lo a um ambiente virtual de aprendizagem, atrativo e estimulante, com grande potencialidade no ensino a distância através do *elearning* e que promove a proximidade e a interação entre os

estudantes, ajudando a quebrar algumas barreiras na comunicação, que por vezes se notam em atividades inteiramente assíncronas.

Apesar de algumas vantagens e desvantagens, quando usado em contexto de conferência e partilha de conhecimentos, os estudantes não encontraram diferenças significativas entre o Second Life® e a “*real life*”.

Mas são visíveis algumas das divergências entre este mundo virtual tridimensional e outras redes sociais, nomeadamente o facto de o Second Life® ter semelhanças com um jogo e de permitir uma comunicação mais eficaz.

Sendo ainda precoce afirmar com toda a clareza que atividades síncronas, com recurso ao Second Life® e dericcionadas para a promoção da interculturalidade são de especial relevância quando integradas em cursos superiores na modalidade de *elearning*, especialmente quando os estudantes são oriundos de diversas partes do mundo, parece no entanto notório que não só são do seu agrado, como os leva a conhecer outras culturas e a ter vontade de alargar esse conhecimento.

Não obstante as reações dos estudantes, francamente positivas, há que realçar o entrave que as questões tecnológicas podem colocar à utilização do Second Life®. Apesar do avanço dos dispositivos tecnológicos e da sua cada vez maior potência, ainda é necessário algum tipo de *hardware* com características avançadas para se conseguir tirar o maior proveito no uso da plataforma.

Também no que ao controlo do ambiente diz respeito, sendo a curva de aprendizagem potencialmente longa, é necessário, por parte dos estudantes, algum investimento de tempo para que as experiências educativas se desenvolvam sem constrangimentos e possam, assim, ser eficazes.

## Referências

- Comissão Europeia/Eacea/Eurydice. (2014). *A Modernização do Ensino Superior na Europa: Acesso, Retenção e Empregabilidade 2014*. Relatório Eurydice. Luxemburgo: Serviço de Publicações da União Europeia.
- Elbeck, M. & Mandernach, B. J. (2009). Journals for Computer-Mediated Learning: Publications of Value for the Online Educator. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 10(3). Acedido em 11/04/2015 em <http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/article/view/676/1295>.

- Gohn, M.G. (2006). *Educação não-formal, participação da sociedade civil e estruturas colegiadas nas escolas*. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação. Rio de Janeiro, Brasil, vol. 14, n. 50, p. 27-38.
- Gomes, M. J. (2005). E-learning : reflexões em torno do conceito. [Online], disponível em <http://hdl.handle.net/1822/2896>. Consultado em 12/05/2011.
- Lages, M.F. & Matos, A. (2009). *Da multiculturalidade à interculturalidade*. Em revista Povos e Culturas. Número 13. Lisboa, Universidade Católica Portuguesa, p. 9-43.
- Pedreira, I., Roriz, C., & Duarte, J. (2012). *Os Estudantes Estrangeiros Nacionais de Países da CPLP no Ensino Superior em Portugal: contributos para uma caracterização*. Direção Geral de Estatísticas da Educação. Acedido em 11.04.2015 em [http://www.dgeec.mec.pt/np4/68/%7B\\$clientServletPath%7D/?newsId=69&fileName=Mobilidade\\_Social\\_CPLP\\_30052013.pdf](http://www.dgeec.mec.pt/np4/68/%7B$clientServletPath%7D/?newsId=69&fileName=Mobilidade_Social_CPLP_30052013.pdf)
- Pereira, S., Pereira, L., & Pinto, M. (2011). *Internet e redes sociais. Tudo o que vem à rede é peixe?* Edumedia - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade, 14 pp.
- Pereira, A., Mendes, A. Q., Morgado, L., Amante, L., & Bidarra, J. (2007). *Modelo Pedagógico Virtual da Universidade Aberta : para uma universidade do futuro*. Lisboa. Universidade Aberta. Acedido em 12/04/2015 em <http://hdl.handle.net/10400.2/1295>.
- Silva, B. (2002). A Glocalização da Educação: da escrita às comunidades de aprendizagem. Em *O particular e o global no virar do milénio, cruzar saberes em educação*. Atas do 5.º Congresso da Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação. Porto: Sociedade Portuguesa de Ciências da Educação, p. 779-788.
- Teodoro, A. (2003). *Globalização e Educação. Políticas educacionais e novos modos de governação*. Cortez Editora. S. Paulo, Brasil, 168 pp.